

宮城教育大学機関リポジトリ

# 題材「石粉粘土によるお面作り～ねぶた面技法を用いて～」の実践的考察

著者名(日)	虎尾 裕
雑誌名	宮城教育大学紀要
巻	45
ページ	137-147
発行年	2010
URL	<a href="http://id.nii.ac.jp/1138/00000168/">http://id.nii.ac.jp/1138/00000168/</a>

# 題材「石粉粘土によるお面作り～ねぶた面技法を用いて～」の実践的考察

\* 虎 尾 裕

## Practical observations on the theme 'Maskmaking with hobby clay using the Nebuta mask technique'

TORAO Yutaka

### Abstract

The purpose of this study is to devise/establish 'Maskmaking with hobby clay (stone powder clay) using the Nebuta mask technique' as a thematic hypothesis, and examine its validity in practice. Students in the first-year Drawing and Handicrafts course at the Miyagi University of Education Faculty of Education were asked to make the masks, and were surveyed on completion of the project by means of a worksheet.

Exploring assessment indicators for this theme in this manner confirmed aspects of the theme deserving of retention, and points for improvement. Thus there was feedback from a learning assessment viewpoint on how the set theme worked, resulting ultimately in a proposed improved version. No doubt it will become an even more effective theme than ever for enhancing students' modeling capabilities.

**Key words** : thematic hypothesis (題材論的な仮説)  
validity in practice (実践的有効性)  
Drawing and Handicrafts (図画工作)  
assessment indicators (評価指標)  
feedback from a learning assessment viewpoint  
(教育評価的な観点からのフィードバック)

### はじめに

本研究の目的は題材論的な仮説として「石粉粘土によるお面作り～ねぶた面技法を用いて～」を考案・設定し、その有効性を実践的に検証することにある。宮城教育大学教育学部1年生の教科専門科目「図画工作」で学生に制作させ、表現活動の後に彼らに対してワークシート方式による調査を行う。

こうした形で本題材に関する評価指標を探ることによって、今後も継続すべき題材の中身と改善すべき事項を確認する。すなわち設定された題材のあり方に教育評価的な観点からフィードバックして、最終的に改良版を提案する。それは学生の造形表現力を高めるのに、これまで以上に効果のある題材となるに違いない。

## 1. 先行研究の概観

趣味としてのお面工作を、ハウツーもの的に取り扱った著作はいくつか確認される。それらはほとんどダンボール紙が主材料となっている<sup>(1)</sup>。お面作りがワークショップとして行われ、その実践が文書として報告されているのは有村裕美子・三村敦美著『『スズキコージさんとお面を作ろう&サイン会』一部始終——座間市立図書館におけるワークショップ実践報告——』<sup>(2)</sup>である。ただし「お面づくり」は、「お面を被ってのパレード」、「スズキコージ氏の著作の販売」、「サイン会」と並ぶ盛りだくさんなプログラムの中の一コマにすぎず、遺憾ながら制作活動の具体相は文面から判明しない。

実践報告書に同アートプロジェクトの物品管理表が掲載されているが、それによるとダンボール紙、アクリル絵の具一式、はさみ、カッター、木工用ボンド、リボンなどの飾りが使われたようだ。お面に直接触れたくだりとして「形にとらわれない自由なお面づくり」「自分だけの世界でたった一つのお面」「発色も綺麗で、遠めに見ても鮮やか」しかない。それらから推測するに、どうやら思い付き的な制作であり、お面の基本構造体（原形）に求められる条件としての丈夫さを実現するべく、計画を立てて作ったものではないようだ。

以上見てきたように、教育的な立場からお面の制作をさせ、活動内容を理論的に自覚したものはほとんどなかった。本テーマをめぐる学術的な背景が寂しい中であって唯一、貴重な先行研究として松延ひろし氏の論考を、取り上げなければならない。

それは「お面作り」と「お面遊び」を同等に扱い、両者を連関させている点に特徴がある。そのためお面としての完成度を目指すよりも、むしろ両者の協働作用がもたらすオーラル言語及び身体表現力、演技能力の育成が目論まれている。その点で本研究の趣旨とやや異なる。それは雑誌『ひと』の1983年5、6、7月号に連載された。

第1作目はすぐにできる簡単なお面として、ダンボール紙による制作が提案されている。その点で材料の選定はお面作りの主流に倣っている。30cm 四方ダンボール紙の真ん中付近に三角形の穴を空けるが、それはお面を被ったときちょうど鼻の出る箇所となる。両眼の位置と思われるところにキリで二つの穴を空けて、それは「のぞき穴」となる。ポスターカラーで色塗りして、ここに平板なお面が仕上がる。この工作の特徴は、ダンボール紙を瓶などのローラーで押しつぶして、平たくしてしまう点にある。この種のお面を用いた遊びとして提案されているのが、一人ずつ自分の好きなお面をつけて、そのお面らしい歩き方でみんなの前に出て「ごあいさつ」する行為である。以下、お面遊びは本論文と趣旨が異なるので、その詳細を割愛する<sup>(3)</sup>。

第2作目は泣いたり、笑ったり、怒ったり、悲しんだりする「語るお面」の制作と、「ことば遊び」・「動き遊び」及び、両者の関係が内容となっている。このお面の特徴は口から上だけしかなく、「半面」と呼ばれている。前回と同様、ダンボール紙は空き瓶などで平たく押しつぶされる。平面が半立体構造を採れるように「折れ線」や「切り取り線」をつけ、前者を「切れないナイフ」と定規で折り曲げ、後者をカッターナイフで切り取る。それによってできた放射状に開いた部分をセロテープなどで接合する。前回はくりぬいただけでとくに鼻をつけなかったが、今回は三角形にくりぬかれたところに、ダンボール紙片で鼻の形を作って後から取り付ける点が異なる<sup>(4)</sup>。

第3作目は前回のような半面ではなく、半立体的な「全面」形式のお面制作と、それを用いた即興劇が内容となる。「切り取り線」をカッターナイフで切り、鼻と目、さらに「紐通し」の穴を空ける。次に、ローラーでダンボール紙全体を平たく押しつぶしてから、バターナイフなどで「折れ線」を折り曲げる。放射状に開いた部分をセロテープなどで接合して、半立体的なお面の原形（基本構造体）ができあがる。それに後から鼻の形を作って取り付ける。この場合にはたいい、お面の表面にはすき間が目立つものである。それを隠すために和紙など薄紙を何枚も貼り、その表面を色塗りする。

このお面作りの特徴は、お面の原形ができて初めて「格づけ」を考え、その後に「色塗り」へと進む点にある。著者の謂う「格づけ」とはお面への性格づけのことである。それは言い換えれば、性格が具体的な形となって表れたものとしての「表情」に相当しよう。ここで松延氏の制作法は易から難の三段階を辿るが、一連の制作では性格のない原形としてのお面づくりが、趣旨とされてきたことが分かる。性格がないとは人間以外の何ものか、たとえ

ば神様や宇宙人でもいいし、怪獣やお化けであってもいいのである。ひとつの原形から、いろいろ性格の違ったお面を作ってみることが大切であり、「格づけ」には「色塗り」が最も簡単な方法として選ばれ、それによって創造の世界が広がるのだ、と著者は言う<sup>(5)</sup>。

## 2. 本題材制作の基本条件と実施計画

- (1) 大きさは約20cm×15cm。厚みは自由。
- (2) イメージスケッチ（0.5コマ）、下図作成（0.5コマ）
- (3) お面作り（3コマ）  
計4コマ

## 3. 本題材の設定

- (1) 童話、民話、絵本等の中から、印象に残ったストーリーを選定する。
- (2) ストーリーの一場面を絵に表す。
  - 1) 国柄、時代、地域、季節などを考慮して背景を設定する。
  - 2) ストーリーに登場するキャストが何をしているか、その状況がわかるように描く。
- (3) ストーリーに登場するキャスト（人物あるいは生き物）を一つ選定し、ねぶた面技法を取り入れて、生命感あるお面を制作する。

松延氏は、お面の原形を作ってから後で、性格づけする方法を採る。お面は被ったり外したりする行為に耐えなくてはならないが、彼の制作方法はその点を斟酌したものと思われる。それはとにかく本研究は最初から、性格を持ったキャストをイメージし、表情のあるお面として制作する。そうした点で、彼の方向と異なっている。本題材におけるお面の制作は、単なるお面作り一般をねらいとするのではなく、表したいこと（主題意識）を表す活動、すなわち大きくは主題表現の範疇に組み込まれるのである。それは学習指導要領で日本の図画工作・美術科教育の趣旨とされている。

本題材にあっては、お面作りでは珍しく針金を芯棒として用いるため、ペンチなどの金工用具が必要とされる。それとともにねぶた面技法を採用するため、材料、用具は複雑多岐にわたる。反ってそれによって、作品は和風味と堅固さを備えることになる。お面が教育現場にあって、その種の技法で制作される題材例は寡聞にして知らず、本研究の独自性といってよいだろう。

## 4. お面作りの手順

- (1) お面の下図作成（鉛筆使用）
  - 1) 正面図を枠内に描く。
  - 2) 側面図を枠内に描く。
- (2) 針金による骨組み作り
  - 1) 形を示した下図の輪郭線に沿って、針金をペンチで曲げながら形取る。
  - 2) 針金の末端同士を重ね合わせ、糸で接合する。
  - 3) 顔の中心を通る縦の線に、針金を通して末端を糸で接合する
  - 4) 側面図の鼻、口などの輪郭線に沿って、針金を丁寧形取る。
  - 5) 横方向に針金を通す。針金は3本（三本骨）あるいは4本とする。

6) 針金を糸で接合した部分に、木工ボンドを塗って補強する。

7) しばらく乾燥させる。

(3) 紙貼り

1) 書道用の半紙を8等分に切る。針金にでんぷん糊を塗って、端から順番に貼ってゆく。

2) 半紙が重なり合う箇所は糊付けしながら、弛まないように丁寧に隙間なく貼ってゆく。

(4) 粘土付け

1) 石粉粘土をよく練って、均一な厚さで紙の上に土付けしてゆく。

2) 特に粘土と粘土の接合部分は、ひび割れを起こさないように、へらなどを使ってよくならす。

3) 目鼻口など顔の細部の凹凸を、丁寧に土付けして形作る。

(5) ヤスリがけ、着色、仕上げ

1) 乾燥した粘土の表面に紙ヤスリをかけて、形をなだらかにならしてゆく。

2) 水彩絵の具やアクリルガッシュを使って、丁寧に着色してゆく。



(6) お面作りの材料、用具

- ・針金
- ・半紙
- ・糸
- ・石粉粘土
- ・木工ボンド、糊
- ・ペンチ
- ・はさみ、カッターナイフ
- ・紙ヤスリ
- ・水彩絵の具

## 5. ワークシートの作成

題材「石粉粘土によるお面作り～ねぶた面技法を取り入れた制作～」の制作活動を理論的に反省させる。そのため以下の質問項目を考案、設定する。

- ① あなたの作品（お面）の元になった、童話、民話、絵本等の話しは何か。物語の主題は何であり、どのような場面を想定したか。
- ② 物語に登場する人物、生き物などのキャストの中から、ひとつ選んだ理由。
- ③ 話しの一場面に登場するキャストが何をしているか、その行動における生きいきした表情が描かれているか。またお面として制作した時に、どのような表情として表現したいか（形や、大きさ、彩色で工夫した点）。
- ④ 原寸の下図（正面図、側面図）どおりに針金の骨組みができ、ねぶた面技法を理解して半紙の紙貼りが、立体的にイメージどおりできたか。
- ⑥ 石粉粘土の土付けによって、生きいきした表情のお面ができたか。また彩色によってどのような効果が表現できたか。
- ⑦ あなたの作品から主題形成（主題表現に成功し作品から感じ取られるべきもの）は感じ取れるか。もし弱いとすれば、今後、どこをいかようにすればよいのか。

## 6. ワークシートの分析

### (1) 主題意識の分析

グリム童話「赤ずきん」 オオカミ 3名

グリム童話「オオカミと7匹の子やぎ」 オオカミ 1名

グリム童話「白雪姫」 姫 2名

グリム童話「シンデレラ」 シンデレラ 1名

イソップ童話「狐と鶴のご馳走」 キツネ 1名

イソップ童話「北風と太陽」 太陽 3名

イソップ童話「ウサギとカメ」 ウサギ 1名

（童話 12人）

イタリア児童文学「ピノキオの冒険」 ピノキオ 1名

イギリス児童文学「不思議の国のアリス」 チェシャ猫 2名

イギリス児童文学「不思議の国のアリス」 三月ウサギ 1名

アメリカ児童文学「オズの魔法使い」 ライオン 1名

日本児童文学「注文の多い料理店」 山猫 1名

日本児童文学「手袋を買いに」 子キツネ 1名

日本児童文学「ごんぎつね」 ごん 3名

日本児童文学「泣いた赤おに」 赤おに 1名

（児童文学 11人）

日本民話「鶴の恩返し」 鶴 1名

日本民話「さるかに合戦」 さる 2名

日本民話「花咲じいさん」 じいさん 2名

日本民話「竹取物語」 かぐや姫 1名

日本民話「キツネとタヌキのばけくらべ」 キツネ 1名

日本民話「かちかち山」 タヌキ 1名

日本民話「桃太郎」 桃太郎 1名

日本民話「桃太郎」 オニ 2名

（民話 11人）

日本のアニメ映画「もののけ姫」 サン 1名



日本のアニメ映画「もののけ姫」 シン神様 1名  
日本のテレビアニメ「おじゃる丸」 子鬼 2名  
日本のテレビアニメ「おじゃる丸」 きすけ 1名  
日本のテレビアニメ「おじゃる丸」 カズマ 1名  
ディズニーアニメ映画「ライオンキング」 ライオン 1名  
アメリカのアニメ映画「トムとジェリー」 トム 1名  
(アニメ 8人)  
日本絵本「くまのがっこう」 くま 1名  
日本絵本「ノンタン」 ノンタン 1名  
日本絵本「とうさんのまほう『えいっ!』」 父クマ 1名  
日本絵本「こんとあき」 こん(キツネのぬいぐるみ) 1名  
アメリカ絵本「スノーマン」 スノーマン 1名  
(絵本 5人)  
中国伝奇小説「西遊記」 サル 1名  
日本漫画「本格科学冒険漫画20世紀少年」 主人公ケンジ 1名  
アメリカ童謡「森のくまさん」 クマ 1名  
日本の「妖怪」から 天狗 2名  
ベネチアの「仮面カーニバル」 仮面例 1名  
サンリオのキャラクターグッズ「キキララ」 キキ 1名  
不明「般若物語」 般若君 1名  
(その他 8人)

学生によって主題とされたキャストは極めて多岐にわたった。学生が異なればすべて違うといってもよいくらい、バラバラな様相を呈した。一番多く選ばれたキャストでも3人が限度であり、どれかに集中するという現象は認められなかった。『赤ずきん』の「オオカミ」、『北風と太陽』の「太陽」、『ごんぎつね』の「ごん」をそれぞれ3名が選んだ点が、特筆されるくらいである。お面づくりにおける彼らの興味・関心は、ほとんど個別的であったことを示している。

学生は最初からお面作りで主題性を追求したからこそ、制作に粘りと集中力が見られたものと思われる。松延氏はお面の原形作りから出発し、後で彩色によって性格づけするなど、制作過程の後半部でようやく主題性を自覚、追求させる。その点が本研究と大きく異なるのである。

それはとにかくジャンルのレベルで主題意識の集中が認められた。童話は12名、児童文学は11名、民話は11名、アニメは8名、絵本は5名、その他は8名であった。童話や児童文学、民話からの選定が多いことは予想できたが、お面の制作でアニメから主題が選ばれる事態は、現代が情報メディア社会の渦中にあることを示していよう。

## (2) 主題表現力の能力別類型化

ワークシートにおける学生による制作活動の理論的な反省内容を、評定基準という観点から検討することで、序列的に類型化を試みる。さらには回答内容を改めてその類型に位置づけて、評定基準の妥当性を吟味する。ついで各類型に収まった件数をカウントし、数値を相互に比較する。すなわち能力別類型ごとの人数分布を確かめることにする。

結果として次の3類型が析出された。(1)主題を表すための表現方法である針金造形(針金による骨組み作り)、粘土造形(粘土付け)及び彩色法のすべてにおいて、創意・工夫すべき項目が自覚されている。主題形成が基本的に感じ取れるとし、さらに良くなるための改善点を具体的に明示した類型。(2)主題表現をするべく表現方法を工夫したものの、いくつかの点で不満足を語る。主題形成において弱さを自覚し、改善のあり方を示した類型。(3)主題

を意識したものの、それと表現方法を関連づけることができず、制作を手順通りに実行するのみ。半立体構造体や表情などお面が揃えるべき必要条件の点で、改善の方向性を示唆した類型。

人数分布と比率は以下の通りである。(1)55名中12人、21.8% (2)28人、50.9% (3)15人、27.3%。中間位にある(2)類型を「おおむね満足」、最上位にある(1)類型を「十分に満足」のレベルと見なすと、両者を合わせて55人中40名、72.7%に達した。約7割の学生が満足のいく成果を残した点で、題材としての有効性は検証されたと見なしてよからう。この場合、(1)類型が題材実践における理想的なあり方として指定されるが、それが本題材をめぐって評価指標をもたらす。言い換えれば、そのモデルを教育評価する観点から、題材にフィードバックするのである。かくて題材自体一方で内容的に堅持し、他方で改善すべき項目が検討されることになる。

- (1) 主題を表すための表現方法である針金造形（針金による骨組み作り）、粘土造形（粘土付け）及び彩色法のすべてにおいて、創意・工夫すべき項目が自覚されている。主題形成が基本的に感じ取れるとし、さらに良くなるための改善点を具体的に明示した類型

＜事例1＞

- ③ (③の質問に対する回答。以下同じ) オオカミは家の中に隠れた子ヤギを探している。今から食べるというワクワク感と、必死な感じを表現したかったが、なかなかうまく表現できなかった。「探している」という点で、オオカミの目を真ん丸にして見開いているところを表現したいと思った。
- ④ 正面図、側面図通りに骨組みをできたと思うが、もう少し鼻や耳を立体的にした方がよかったと思う。半紙を貼るときは、針金になかなかうまくくっつかず苦戦したが、しっかりと貼ることができた。
- ⑤ 粘土の土付けのときに、針金では足りなかった鼻や耳の高さを出すことができた。少し色を変えて鼻や耳にぬることで、イメージに近づいたと思う。
- ⑥ 何かをじっと見ているようには感じられるが、目を見開いているようにするには、白い部分も必要だったかな、と思った。下図を描く前に、これからつくる過程のイメージも行い、実現可能で計画的な下図を描くべきだと思った。今後は下図通りにつくるということを生かし、下図にもっと時間をかけてつくることにしたい。

＜事例2＞

- ③ 先述したように、意地悪なサルを想定してスケッチした。しかし、針金で骨組みをつくった時点で、本来指向していた向きの反対にした方が、よりサルらしいとのアドバイスを受け、制作途中に計画に修正を加えた。鼻がサルらしく、そして中央にピンクの色がサルらしくできた。
- ④ ③でも述べたように、制作途中で骨組みの向きを（上下）を反対にしたため、下図に沿った向きではない。したがって本来、目とするところを鼻とし、口とするところをおでことしたが、それが効を奏した気がする。概して、半紙の紙貼りはよくできたと実感する。
- ⑤ サルのおでこの出張り部分、サル特有の大きい鼻を表現することができた。彩色においては、下地として全体に茶色（白でやわらかいイメージとした）を配し、中央にピンク（白で調整した）を配し、サルの特徴を表現できた。
- ⑥ サルとして十分に理解できる作品となった。しかしサルカニ合戦というサルの意地悪さを始まりとする、作品のイメージができなかったため、改善すべき点はやはり目であろう。
- (2) 主題表現をするべく表現方法を工夫したものの、いくつかの点で不満足語る。主題形成において弱さを自覚し、改善のあり方を示した類型。

＜事例1＞

- ③ 悔しがっている表情を表現しました。くちびるをとがらせるところを工夫しました。また、彩色のときに、口紅っぽさを意識しました。
- ④ 鼻の高さはうまくできました。しかし針金が曲がってしまい、鼻が少し曲がってしまったところが反省点です。
- ⑤ くちびるをとがらせる感じが、生き生きとできたと思います。



- ⑥ もう少し悔しがっている顔にできたらよかったと思いました。目をもう少し工夫したらよかったと思いました。

<事例2>

- ③ 「かぐや姫」一人で泣いている。悲しい表情をしている。形はできるだけ整った顔立ちになるように努力した。彩色で悲しい表情を出すように工夫した。
- ④ 鼻に通す針金がズレ、鼻が大きくなってしまった。
- ⑤ 形をもっと整えて、なめらかな顔にしたかった。彩色では昔の女性の化粧をイメージした。
- ⑥ 悲しみは表現できたと思う。しかしもっときれいな顔立ちにできれば、同情を誘うような切なげな悲しみの表情にできたと思う。
- (3) 主題を意識したものの、それと表現方法を関連づけることができず、制作を手順通りに実行するのみ。半立体構造体や表情などお面が揃えるべき必要条件の点で、改善の方向性を示唆した類型。

<事例1>

- ③ ひげの色合いと、しわの表現。
- ④ 針金をもう少し多く通した方がよかった（頭やほほひげが沈んでしまった）。
- ⑤ 粘土のガサガサしたところはあまり削らずに、おじさんの肌やひげの立体的な部分として、そのまま残した。ひげの立体感を色で表現した。
- ⑥ 喜びがあまり感じられなかった。やはり口をつけなければわかりづらいと思った。

<事例2>

- ③ 表情まで描くことができなかったが、タヌキと競い合っているときなので、凛々しい目にしようと考えました。
- ④ 半紙がふやふやになってしまっ、鼻のあたりだけうまくいきませんでした。鼻以外の部分は立体的に仕上げることができました。
- ⑤ 目や鼻に色をぬって描くだけではなく、粘土で形をつくってから色をつけることで、より立体的にしようと考えました。
- ⑥ もっと表情をつけたかった。場面が浮かんでくるような感じにしたかった。

## 7. 学生作品の評価

### 1) 学生作品1

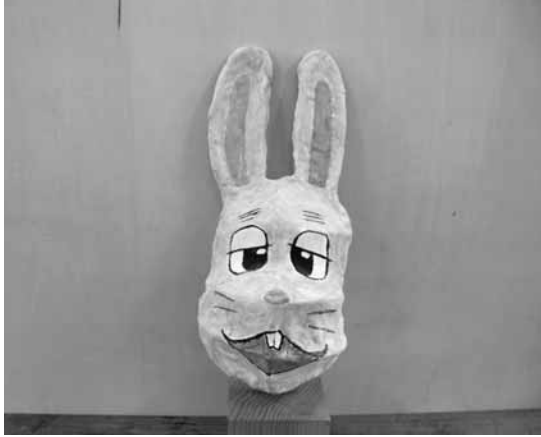


おにの友情がテーマとされている、日本児童文学「泣いた赤おに」からキャストとして赤おにが選ばれ、とくに主人公の赤おにが泣いているシーンを作者は想定している。「おにの顔を写實的に作らず、デフォルメして親しみやすくした」と本人が語るように、丸顔の骨格をベースに目、鼻、口、耳、髪、牙などの細部を、柔和さが醸しだされるべく粘土で造形し、同時に泣いている表情を、眉毛の形状と涙の粒で表現したことは見事である。本人が独自の彩色法によって昔話っぽい感じを出したいと意識したように、落ち着いた暗い色調をベースにまとめ上げたことは、主題表現を成功に導いたように思われる。

今回のクラス全体について言えることだが、骨組みにおける針金の本数が少なく、紙貼りの時に半紙が弛んでしまい、結果的に粘土付けがうまくいかず、平板な作品になってしまった。作者本人はそうなる事態をいち早く予

測し予め針金の本数を増やし、より立体的な造形を試みたようだが、それは表現性の高い作品になった一因でもあると言えよう。

## 2) 学生作品2



イギリス児童文学「不思議の国のアリス」における三月ウサギがキャストとして選ばれ、作者は帽子屋とお茶会をしていたところに、アリスが来たシーンを想定して表現している。イメージスケッチは非常にリアルに描かれている。作者が主人公のアリスではなく、三月ウサギを選択したのは、動物のお面を制作するとともに、頭の狂ったアホ面にしたかったからである。造形的に歪みのある形状にすることによって、間の抜けた表情が実によく表されている。三月はウサギの生え変わりの時期なので、春の毛色にしたと語っているように、淡い控えめな配色は見る者に爽やかな印象を与える。

## 3) 学生作品3



キャストとして「もののけ姫」のシシ神様が選ばれている。アシタカが初めてシシ神様に会ったときのシーンを想定して、自然と人間の共存がテーマとして表現されている。作者は生命感溢れるお面作りをしたかったと言うが、そうした考えから選択したシシ神様は、生命感と同時に、優しさや威厳なども含んだ表情に仕上がっている。ひげや眉毛の細部の粘土付けが実にリアルで精巧に造形されているなど、それを成功させた作者の集中力に感嘆させられるような作品である。

## 8. 方法論的仮説としての題材へのフィードバック

これまでの実践的考察で、題材に関して次のような評価モデルが策定されるが、それを念頭に置いて、教育評価的な観点から題材を手直しすることが考えられる。美術的な立場から題材として実践する場合、お面として認められるために必要な半立体構造体、一定の表情などの条件を満足させるだけでは不十分である。基本的には主題表現が大切なのであり、それは松延氏のように彩色法によるだけではもの足りない。すなわち針金造形（針金による骨組み作り）や粘土造形（粘土付け）そして彩色法の各造形方法に対する見方が深められ、主題表現に向けてそれぞれが果たすべき独自の意義と役割を理解し、その実現を図ることが重要となろう。これらが題材の教育作用を最も効果的にするための評価項目と見なされよう。

方法論的仮説としての本題材は一場面のスケッチ（0.5コマ）、下図作成（0.5コマ）、お面作り（3コマ）の全3行程4コマからなるが、前2行程（1コマ）ではお面の表情と骨格のあるべき姿を探る目的で、それぞれスケッチと下図を描かせた。しかし制作の時間が足りないため、ストーリーの一場面の状況が伝わらないのと同時に、お面の仕組みが視覚的に理解できない者も多かった。こうした反省から、お面に対するイメージをより確かなものにす

ると同時に、表現方法に対する認識を深めるべく、制作時間を増やして場面のスケッチもまたお面の下図も、同様に着色までさせるべきであろう。それは題材内容の第1及び第2行程における一部修正となる。

「正面図」「側面図」の作成に当たっては、小規模な図を手短に描いただけの学生が何人か見られた。お面の基本的な成り立ちは針金の造形によって決定されるのであるから、下図はお面の骨組みの設計図として重要である旨を彼らに説明し、指導者側はしっかりと描くように点検するべきであろう。その論理を踏まえるとともに、学生によるワークシートを分析すると、下図の作成には全部で1.5コマ分があてがわれる必要がある。それは指導法と指導形態における改善点に他ならない。

第3行程のお面作りにおける「針金による骨組み作り」では、針金を接合して半立体構造体をつくり出すことによって、自分のお面に対するイメージを確かなものにする指導が求められよう。題材実践ではお面の横方向の針金を「三本組」にする、という基本的な技法を提示した。必要とあれば4本でもよい、という題材規定に則って助言を与えたが、もう少し増やしても堅固さにつながるだけで、不都合さは一切認められない。実際、そうした作例が多数あった。学生のワークシートにも針金を多く通した方がよかった、という意見も少なからずあった。かくて使用本数の条件を3～5本と規定し、題材内容を一部修正する。

ねぶたの「紙貼り」では本来、奉書紙（ほうしょがみ）という厚手の和紙を用いる。第3行程の「紙貼り」ではその代用品として、書道用の安価な半紙を使用した結果的に、強度不足のために粘土付けの作業で紙が破けたり、裂けたりするケースが多くあった。その欠陥を克服するためには本物の和紙を使用するか、半紙を二重に貼るなど題材内容の一部改善が求められよう。

粘土の土付けが終わり乾燥した後、1コマの時間内に紙ヤスリで磨き、着色して完成を目指した。ヤスリをかけて形を整え、表面をなめらかにする作業を十全に行わせるためには、0.5コマ分時間を増やすべきであろう。それは指導形態における変更となる。

## おわりに

題材「石粉粘土によるお面作り～ねぶた面技法を用いて～」は筆者が2009年度後期にオリジナルなものとして考案し、教育学部1年次の教科専門科目「図画工作」の授業で試みた制作課題である。今回初めて、題材のあり方を先行研究という学的背景の中で捉え直し、その理論的な妥当性を闡明にした。

題材論的な仮説としての有効性を実践的に検証するべく学生に制作させ、その後、彼らに対してワークシート方式による調査を行った。それは本題材をめぐる評価指標を実践的に模索することであり、それによって題材の持つ教育的価値と効果が評価されるとともに、問題点のいくつかが確認された。結果として、本題材の有効性が大筋で判明した。

とはいえしかし第1行程「一場面のスケッチ」、第2行程「下図作成」、第3行程「お面作り」内における「針金による骨組み作り」と「紙貼り」の点で、題材の内容が一部修正される必要がある。そうした改良版を実践し、それに随伴して変更された指導形態を採用するならば、さらに教育効果が高まるであろうことが期待できる。

## 註

- (1) 小関武明著『造形遊び教室 3 お面で遊ぶくふう』誠文堂新光社 1990年、内藤英治著『ダンボールで「お面」を作る』誠文堂新光社 1993年、伊藤 亘著『段ボールでつくるお面』創和出版 1995年などがある。
- (2) 有村裕美子・三村敦美著『「スズキコージさんとお面を作ろう&サイン会」一部始終——座間市立図書館におけるワークショップ実践報告——』、『みんなの図書館 368号』図書館問題研究会編 2007年 35-51頁
- (3) 松延ひろし「お面づくりとお面あそび① ダンボールのお面であそぶ」『ひと 第125号』1983年5月号 太郎次郎社 120-125頁

題材「石粉粘土によるお面作り～ねぶた面技法を用いて～」の実践的考察

- (4) 松延ひろし「お面づくりとお面あそび② 『語るお面』をつくって遊ぶ」『ひと 第126号』1983年6月号 太郎次郎社 48-54頁
- (5) 松延ひろし「お面づくりとお面あそび③ 演劇の誕生」『ひと 第127号』1983年7月号 太郎次郎社 90-94頁

(平成22年9月30日受理)